



КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

№24

Буря в пустыне, или ЗЕМНОМОРЬЕ-3



Кто из вас наш «Комочек» хорошо читает (хорошо — это не только внимательно, но и часто), тот к нашим Играм уже привык. Для тех же, кто в ТАКОЕ еще не играл, опишем правила: читаешь предлагаемую ситуацию, выбираешь вариант ответа и двигаешься на пункт с этим номером. Проще говоря, смотри, что тебе больше нравится из возможных поступков, и действуй соответственно. Вот и вся наука. А теперь — начнем. Все действие происходит внутри прекрасной и могущественной страны под названием Верхнее Царство, Страна Небесной Реки, или просто Дом Фараона. Больше всего эта страна напоминает Древний Египет, только в ней гораздо больше волшебства, магии, чудес и невероятных приключений. (Так что не думай, что если знаешь историю Древнего Египта на круглые пятерки, то тебе здесь все будет понятно.)

Итак, ты живешь в прекрасном дворце Фараона. Не надо забывать, что ваш Фараон — это сам бог Гор, сын Осириса и Исида. Это очень важная персона. Многие из жителей Верхнего царства видят его всего три раза в год — когда он выходит на торжественные обряды Очищения Каналов, Посева Зерна и Сбора Урожая. Но ты состоишь в личной гвардии Его Величества и можешь часто лицезреть лик Божественного владыки Гора.

Последнее время ваша жизнь во дворце наполняется какой-то тревогой. Неизвестно,

что происходит наверху. Вы с друзьями и с подружкой Митх подозреваете, что готовится война с вашими врагами — кланами Нижних Равнин. Но беспокойство саношников не слишком похоже на приготовления к сражениям.



1. Случается так, что в один из дней, прямо перед охотой на львов, к тебе подходит сам жрец храма Гора. Он в глубокой задумчивости предлагает тебе поговорить. Ты спешшь на охоту и пото-

му отказываешься (п. 39) или идешь с ним (п. 6).

2. Дорога длинна. Ехать тяжело и скучно. Пустынные просторы просто невероятно огромны — повсюду виднеются только песчаные барханы и маленькие вихри, которые поднимает легкий ветерок. Внезапно ветерок становится сильнее. Воздух темнеет. Приближается самум — песчаная буря. Тебе кажется, что впереди ты уже видел очертания



оазиса, но, возможно, это был только мираж. Рассчитывать тебе не на кого, и ты решаешь: или мчаться вскачь к оазису (п. 8), или остаться под барханом, переживая бурю (п. 35).

3. Храм Исида — самое таинственное место в Городе. Ты проходишь внутрь. Там встречают тебя младшие жрицы. Нельзя сказать, что они



слишком любезны с тобой — на них не действует ни твоя парчовая одежда, ни золотые украшения. Однако Верховная жрица, узнав, что ты из дворца, выслушивает тебя. Она предлагает тебе на выбор — либо сразиться в подземелье храма со священным крокодилом, либо на ночь остаться в святилище и молиться, чтобы Богиня дала тебе совет. Выбираешь крокодила — п. 24., ночь в храме — п. 40.

4. Вы прибываете в селение клана. Там все готово к погребению. Тебя уstraивают в лучшем доме, кормят лучшими блюдами, ты спишь в пуховой постели. Но вот занимается заря... (п. 26).

5. Митх действительно умная девушка. Она догадывается о твоей лжи, и тебе приходится сознаться, что

ты отправляешься в путешествие в Нижние Равнины (п. 61).

6. — На тебя указали Боги, — говорит жрец, с сомнением глядя на тебя. — Они дают знамения, что именно ты можешь спасти многое, причем мы не имеем права помогать тебе. Это миссия настолько тайная, что о ней не знает даже Визирь, первый сановник царства. Она известна только нам, жрецам Гора. Если ты согласишься на задание — тебе никогда нельзя будет рассказывать о нем. Но мы щедро наградим тебя. Если же ты проболтаешься, ты будешь казнен мучительной смертью и без погребения. Решай, согласишься ли ты помочь нам? Ты соглашаешься (п. 33) или от греха подальше уезжаешь на охоту (п. 39).



7. Осирис изумлен. Но когда он слышит, что речь идет о ШИ его сына Гора, он задумывается. Его божественно прекрасное лицо затуманивается. Сам он не может сразиться с Сетом, ибо тот пребывает в мире живых, а он, Осирис, и супруга-сестра его Исида — в подземном. Наконец он смотрит на тебя, и ты понимаешь все, что он хотел сказать. Да, ты свободен! Осирис дотрагивается до анка — теперь этот амулет будет показывать тебе дорогу к ШИ Фараона Гора. И теперь — наверх, к солнцу! В мгновение ока ты проносишься мимо стражей сорока двух Врат, летишь через реку и... Открываешь глаза в своей гробнице.

Ты снова жив! У тебя есть тело! И анк — Жезл Жизни — зажат в правой руке. Теперь ты знаешь, что искать Сета надо в Лабиринте. Выход в Лабиринт можно найти прямо тут, в гробнице. Известно, что все они связаны подземными ходами (тогда см. п. 10). А можно попробовать выйти наружу и отправиться к входу в Лабиринт — это там, за Городом Мертвых (п. 67).

8. Ветер уже поднимает не только песчинки, но и целые барханы. Кажется, что Сет — бог пустынь и чужих земель — узнал о твоей миссии и теперь хочет тебя погубить. Но впереди внезапно светлеет. И через несколько минут буря утихает, а перед тобой — край Порубежного оазиса, чуть присыпанный по опушкам серо-желтым песком пронесшегося самума. Твой конь действительно прекрасный скакун, но и он устал. Ты едешь вперед между пальмами и понимаешь, что близко вода. Не то чтобы ты умирал от жажды, но необходимо напоить коня, а лучше и выкупать его. Озеро. Удивительной, невероятной, хрустальной чистоты. Оно переливает-



ся на солнце волшебными яркими красками. Его вода словно смеется, его дыхание освежает, его камеш-

ки на дне отсвечивают золотом. Ты что-то вспомнишь про священный для жителей Нижних Равнин источник и ищешь ведро, чтобы напоить коня (п. 21) или заезжаешь в прохладные воды вместе с конем (43)?

9. Это святотатство. И мелкие боги мгновенно оттаскивают тебя прочь. Ты под конвоем богов идешь на поля Загробного царства, где и будешь жить в призрачном дворце и охотиться на призрачных львов, пока не придет тебе срок вернуться наверх. Тогда ты сможешь начать все сначала.
Конец.

10. Да, действительно, это вход в самое таинственное место Верхнего царства —



Лабиринт. Говорят, что через него можно проникнуть в любую гробницу или пирамиду, и этим часто пользуются грабители могил. Однако немногие из них возвращаются назад — слишком много опасностей таится в подземных коридорах. Анк, как живой, тянет тебя вперед. А еще от него исходит дивная энергия: ты не хочешь есть или спать, не устаешь, не тоскуешь — так велика сила Жезла Жизни. Но вот коридор утыкается в стенку. Есть ход налево, а есть направо. Анк тянет тебя вперед. Куда свернешь ты? В левый

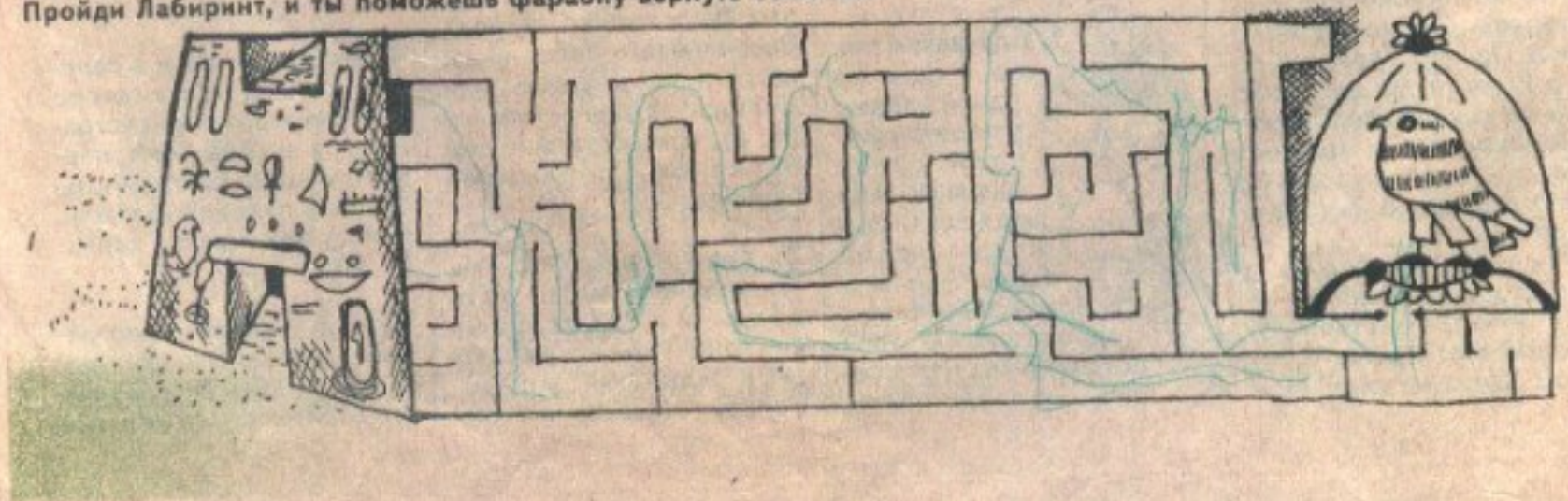
проход — п. 28, в правый — 19.

11. Смеркается. Впереди, как указал тебе нищий, матово светятся стены сокровищницы. Нижние Равнины — совсем не то, что Верхнее царство. Тут нет даже царя, а есть выбранный вождь. И ты надеешься, что свои сокровища они охраняют не так, как у вас во дворце. Наступает ночь, и ты начинаешь тихонько продвигаться к сокровищнице. Внезапно перед тобой появляются стражи!!! Они застукали тебя — лихорадочно думаешь. Быстро решай — сдаваться (п. 55) или сразиться с ними (п. 66).

12. Осирис — это самый конец пути. Сперва ты должен пройти Врата. А Врат этих — 42. Пока что позади тебя слышится мычание священного быка — ему уготованы свои испытания. А ты приближаешься к стражам Врат. Как хорошо, что ты позаботился о своем погребении. В одной руке у тебя анк, а в другой неизвестно откуда появляется папирус с текстом, который называется Оправдательная речь умершего. И ты монотонно повторяешь:



Пройди Лабиринт, и ты сможешь фараону вернуть свою ШИ



*О великие Боги!
Я чист перед вами!
Я не чинил зла людям.
Я не отбирал лодку.
Я не творил дурного.
Я не поднимал руку
на слабого.
Я не был причиной слез.
Я не убивал.
Я не отнимал молока
от уст детей.
Я чист, я чист, я чист,
я чист!*

Врата одни за другими распахиваются пред тобой, и вот впереди ты видишь сияние трона Владыки Мертвых — Осириса (п. 37).

13. Лабиринт теперь прост для тебя. Волшебным светом сияет оперение сокола, и он знает, куда лететь. Путь оказывается совсем коротким, и вскоре перед вами сияет солнце. Ничто не напоминает подземную тьму, и тебе кажется странным то, что ты совсем недавно сражался с богом...

Сокол делает круг над Городом Мертвых — ты снова здесь! — и садится тебе на руку. Ты отправляешься в Небесный город, направляясь прямо во дворец. Сокол спокойно сидит, крутя во все стороны маленькой изящной головой. Ты понимаешь, какая это ценность, и бережешься. Но вокруг толпа. Причем никто не узнает тебя, хотя лично ты заметил там несколько знакомых лиц. Ты окликаешь Литту, стражника из охраны Фараона. Он недоуменно смотрит на тебя и... проходит мимо. Кухарка из дворца, старая Себетха, тоже смотрит на тебя странно, как на чужака. Это удивляет тебя, но ты все равно идешь во дворец (п. 18) или сперва заглядываешь в цирюльню, чтобы посмотреть на себя в зеркало (62)?

14. Невероятная фигура постепенно появляется впе-



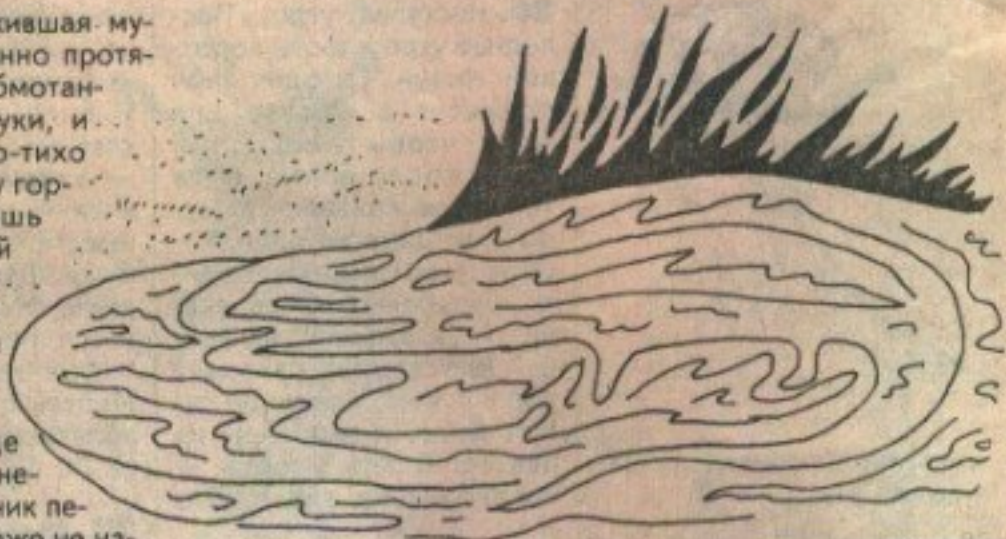
реди — это ожившая мумия. Она медленно протягивает к тебе обмотанные бинтами руки, и пальцы ее тихо-тихо тянутся к твоему горлу. Ты решаешь сбежать от этой копуши (п. 70) или решаешь сразиться с ней (п. 32)?

15. Во дворце тебя встречают неласково. Стражник перед воротами даже не находит нужным с тобой разговаривать. Он просто поворачивается к тебе спиной. А ведь он должен тебя знать! Неужели ты так изменился? В маленьком озере близ дворца ты видишь свое отражение (п. 62).

16. Тьма в этом коридоре просто невероятная. Тебе не видно даже собственных пальцев. И ты начинаешь двигаться помедленнее. Вдруг впереди ты чувствуешь пустоту — видимо, это ловушка. Ты медленно пойдешь вперед (п. 14) или вернешься к развилке (п. 69).

17. — Ты — воплощение древнего духа, тебе дано пройти путь и победить Сета. Это Сет украл ШИ Гора и спрятал в своем подземном храме. Но помни — для того чтобы справиться с Сетом, ты должен добыть анк — Жезл Жизни, который хранится сейчас в Нижних Равнинах. А попасть в храм Сета ты сумеешь из Загробного царства... Да... Это интересно! Значит, ты действительно вынужден искать ШИ своего властителя. Нижние Равнины, значит? Ну что ж... Можно отправиться туда немедленно (п. 57), а можно сперва подготовиться к путешествию (п. 25).

18. Канцелярия — это место, куда всякие простолюдины подают жалобы. Продвигаясь сквозь толпу крестьян, строителей пирамид, лекарей, торговцев, ты постепенно приближаешься к чиновнику. Он смотрит на тебя равнодушно и на слова о том, что тебе необходимо пройти во дворец к Фараону, отвечает громким



Какой бог скрывается в священном озере?

смехом. Ты можешь дать ему свое золотое кольцо



(п. 22), а можешь наорать на эту тупую скотину (п. 31).

19. Проход сужается, сужается и наконец делается совсем узким. Тебе приходится идти, касаясь стен. Вдруг впереди раздается страшный шум. И ты видишь, как из-за поворота на тебя катится огромный камень! Широкий, круглый. Ты подпрыгиваешь, когда он приближается к тебе (п. 34), или прижимаешься к стене (п. 32)?

20. Сет приближается к тебе. И тут ты додумываешься. Ты крепко ударя-



ешь анком по клетке сокола. И она, вспыхивая, разлетается. Сокол вырывается из оков и мчится к Сету. А ты направляешь на Зло Жезл Жизни. И могучая жизненная энергия ослепляет бога. Он закрывает свои бездонные глаза. Анк, как будто истратив все свои силы, ломается и падает на пол. Сокол ударяет в темя богу Зла. Тот оглушен. Сокол взмывает вверх и мчится к выходу, только единственное перышко плавно опускается на пол.

Останешься в зале (п. 42) или последуешь за ШИ Фараона (п. 13).

21. Неизвестно откуда появляется человек в странной одежде. Он смотрит на тебя внимательно, потом дружелюбно улыбается, протягивает ведро для коня и жестом приглашает тебя идти вперед. Идешь с ним (п. 60) или пытаешься сразиться (49)?

22. Взятки, конечно, зап-

рещены. Но работают. Чиник, взвесив кольцо в руке, мгновенно подобрел. Он вызвал писца и велел проводить тебя в дворцовую канцелярию, туда, где можно будет увидеть Визиря, а если повезет, то и выход Фараона (п. 63).

23. Хранительница сурова, но справедлива. И твое искреннее раскаяние трогает ее. Она скрывается в водах, которые мгновенно вновь становятся прозрачными и сияющими. А за



кустами слышно шуршание (п. 21).

24. Похоже, это была не лучшая идея. Тебе придется дожидаться священную тварь без оружия и без доспехов. Просто так, почти голышом. Тебя приводят в темный зал и удаляются. Ты можешь окликнуть жрицу и предпочесть ночное сидение в храме (п. 40), или станешь дожидаться крокодила (п. 30)?

25. Прежде всего ты идешь по-прощаться с милой подружкой Митх. Она умная и хорошая и советы дает очень дельные. Вот и сейчас она настроена по-деловому (п. 61).



26. Наступает утро... Последнее утро в твоей короткой жизни. Сегодня тебя принесут в жертву для того, чтобы священный бык, воплощение бога Аписа, не появился в Загробном царстве один. Отовсюду слышны флейты, барабаны, голоса, песни. Тебя выводят на улицу. Все вокруг сверкает убранством, повсюду лежат венки и гирлянды из цветов. А перед тобой — погребальная ладья. Это



действительно очень красиво: на роскошной лодке возлежит умерший и набальзамированный бык с позолоченными рогами. Тебя облачают в роскошные одежды и подводят к ладье. Тебе не очень страшно — ты ведь знаешь, что тебе все равно придется отправиться к Осирису в Загробное царство для того, чтобы сразиться с Сетом. Так почему бы не сейчас?

Тебе вкладывают в руки анк — Жезл Жизни. Эти ребята, похоже, не очень-то понимают, что это за ценность. Но тебе это известно — ведь ты приехал

сюда именно за ним. Так что ты чувствуешь себя почти счастливым. И боли ты почти не чувствуешь. Твоя душа — КА — уходит из тела и остается на призрачной ладье вместе с душой умершего быка. Душа анка у тебя в руке. Мир живых становится нечетким, а перед тобой появляется Река Мертвых, за которой располагается царство Осириса (п. 12).

27. Жрецы храма Осириса отлично знают свое дело. Они велют тебе выбрать на плане Города Мертвых приятное тебе местечко, а затем указывают стоимость небольшой, но неплохо защищенной пирамиды. Деньги невеликие, и ты можешь со спокойным сердцем заплатить



за свое место успокоения (п. 64) либо все-таки решаешь, что эти средства лучше потратить на что-то получше, и выбираешься из Города, простившись с милой Митх (п. 47).

28. Тишина. Анк дрожит у тебя в руках. Видимо, это знак опасности! И точно. Тихо-тихо выскальзывает из-за поворота чудовищных размеров змея. Она ползет к тебе и вдруг делает рывок! Ты отшатываешься и бьешь ее по голове (п. 53) или ловко ухватываешь за хвост (п. 38)?

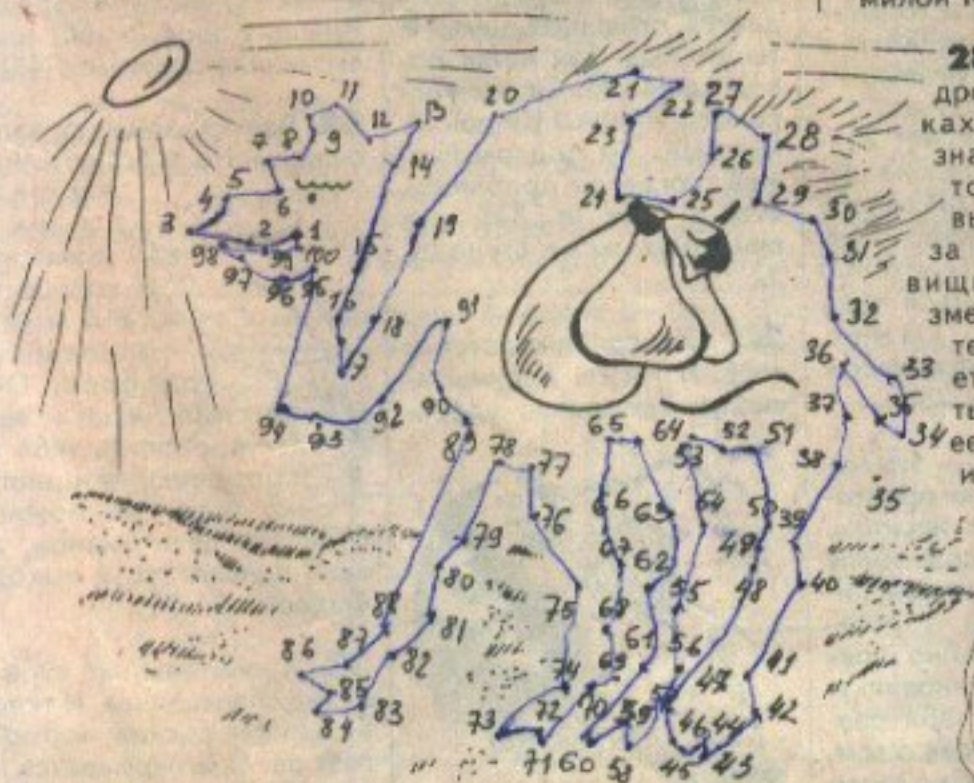
29. Да, теперь ты чувствуешь себя настоящим военачальником. И перед тобой расстилаются не только пески, но и слава. Скоро ты, с помощью воинов, которых снарядили тебе в подмогу, всех победишь и спасешь ШИ Фараона. В пророчестве, правда, говорилось, что никто не должен тебе помогать, но отважные ребята из армейского батальона — они не в счет, они не помешают. Внезапно воздух темнеет. Командир подъезжает к тебе и почтительно докладывает, что надвигается буря и они, солдаты, дальше сейчас не пойдут, а станут пережидать бурю в песках. Решай — или ты поскачешь на своем резвом скакуне вперед, к ближайшему оазису (п. 8), или вместе с забастовавшими солдатами станешь пережидать бурю (п. 35).

30. Крокодил — это действительно страшная смерть. Твое тело даже не успело переместиться в гробницу. Ну, приятель, ты сам выбрал печальную участь в Загробном царстве. **Конец.**

31. Чиновник в ярости. Немедленно появляется стража, и тебя ведут в темницу. Придется платить штраф! Освободившись, ты снова идешь в канцелярию и тихонько обращаешься к писцу, предлагая ему свое золотое кольцо (п. 63).

32. Это было роковое решение! И скоро ты теряешь сознание. Жаль. А все так здорово начиналось. Теперь тебе снова надо пройти Загробный мир — но уже без всякой поблажки — два раза. Осирис не помогает. Но зато потом ты сможешь снова начать все сначала. **Конец.**

33. — Наш Фараон, да будет прославлено его имя, лишился важнейшей своей сущности — ШИ, — говорит жрец, и ты замираешь. Потому что помимо БА (тела) и КА (души, или двойника) у каждого жителя Верхнего царства существует еще и ШИ — астральное тело, магическая энергия, колдовские способности. ШИ — это залог того, что ты сможешь



Обведи точки по порядку, и ты узнаешь, кто греется под солнышком



стать магом или хотя бы пользоваться амулетом. ШИ Фараона — это немыслимая ценность, и, как на всякую ценность, на нее нашлись охотники. Жрец в это время продолжает:

— Его ШИ похищена во время сна. Мы не знаем, кто это сделал и как. Но ШИ надо найти. Если Гор не вернет себе магических способностей, то урожаи будут низкими, дети — хилыми, а враги из Нижних Равнин просто посмеются над нами. Боги указывают на тебя. Ты должен отыскать магию Фараона. Мы не можем тебе помогать. Ступай туда, куда приведет тебя твой рассудок, или твоя душа, или твои магические способности. Мы будем ждать тебя.

С этими словами жрец Гора исчезает. Ты обалдело тарачишься на занавес и понимаешь, что тебе надо с кем-то посоветоваться (п. 51), или идешь на улицу, в Город, в надежде, что тебя осенит какая-то мысль (п. 54).

34. Ты здорово прыгаешь! И камень со страшным грохотом прокатывается под тобой. Теперь путь свободен. До следующей неприятности. Интересно, какая она? Коридор понимается вверх (п. 16), а другой — широкий — уходит куда-то вглубь (п. 14).

35. Ветер уже поднимает не только песчинки, но и целые барханы. Кажется, что Сет — бог пустынь и чужих земель — узнал о твоей миссии и теперь хочет тебя погубить. Буря не утихает, она грызет пространство и небо, она воет у вас над головами, она мельчайшими песчинками забивает уши, рот, глаза... Когда вой стихает, ты пытаешься выбраться из-под груды песка... Но твоих сил недостаточно, и тебе предстоит печальная участь погребенного пустыней. Слава богам Осирису и Гору,



что ты оставил после себя гробницу, теперь ты вернешься туда после посещения Загробного царства. Жестокая боль пронзает твою грудь — и ты не успеваешь опомниться, как отправляешься напрямик к Осирису в Загробное царство (п. 68). Жалко, что у тебя нет погребальной лодки и тебе придется просить чужих, чтобы тебя перевезли в подземный мир.

36. Как назло, она не открывается. Ты хватаешь ее и мчишься к выходу, но не тут-то было (п. 59).

37. Он судья в Загробном царстве. Его весы самые справедливые. И вот ты видишь, как кто-то из мелких богов подносит ему на подносе... твоё сердце. Осирис кладет его на одну чашу весов, а на другую он кладет статуэтку богини справедливости Маат. Ты от всей души (тем более что у тебя больше пока ничего другого и нет) молишься, чтобы тяжесть грехов в твоём сердце не перевесила. Потому что негодяев сжи-



рает чудовищная тварь — вон она, притаилась за треном. И эти несчастные никогда не воскреснут. Но твоё сердце свободно от грехов: никаких злодейств еще не натворил ты за твою короткую жизнь. И Осирис уже встает, чтобы отправить тебя в поля Загробного мира. Как ты понимаешь, надо что-то делать, иначе ты застрянешь тут надолго. Ты кричишь, умоляя выслушать тебя (п. 7), или молча подходишь к подножию трона (п. 9).

38. С дьявольским проворством змея резко бро-



Найди 10 отличий между фараоном и его КА

сается на тебя, и ты не удерживаешь хвоста... Чудовищные кольца сплелись в смертельном объятии. Ты стараешься вывободиться (п. 32) или ударишь ее анком (п. 53).

39. Охота удачна! Твой царь доволен, твои друзья на высоте, и тебе достается из рук Его Величества драгоценный перстень! Теперь ты обеспечен на всю жизнь: такой перстень делает тебя приемным сыном Гора навсегда. Жаль только, что ваше царство так никогда и не завоюет непокорные Нижние Равнины. **Конец.**

40. Храм погружается в темноту. Никто и ничто не нарушает тишины. Только



вдали ты видишь отблески огня: это жрицы исполняют священный ночной танец Исида. Но вскоре гаснут и эти огни. В гулкой тишине тебе слышно уже, как бежит кровь у тебя по телу. Так проходит много

часов. Внезапно тебе кажется, что ты слышишь тихий-тихий шепот. Да, ты не ошибся! Это еле слышимый голос, чуть хрипловатый голос женщины. Она как бы напевает колыбельную, и тебе очень хочется заснуть. Ты проваливаешься в дремоту. И только наутро, проснувшись в храме и выйдя на улицу, ты вспоминаешь то, что она, богиня Исида, тебе сказала (п. 17).

41. Визирь — первый министр Фараона, лицо очень важное. Тебя пускают к нему с большим трудом, и только после настоячивых требований и обещаний подать жалобу в канцелярию двора, а то и самому Его Величеству Визирь выслушивает тебя с каменным лицом. Он знает про неприятности у Фараона, и ему хватает нескольких слов, чтобы понять твою полезность.



Он молча пододвигает бумагу и пишет распоряжение: снарядить караван верблюдов, а тебе выдать лучшего скакуна. Теперь ты — командир маленького отряда, и вы без лишнего шума выезжаете через Южные ворота (п. 29).

42. Ненависть Сета не представима для обычного человека. Она бескрайняя, как пустыня, и неумолимая, как песок. Сет открывает глаза, и ты чувствуешь, как его глаза испепеляют твоё тело. Да, жаль, что ты остался в зале (п. 14).

43. Не успел ты проделать и нескольких шагов, как воды взмываются вверх — и оттуда появляется Хранительница Источника (теперь-то ты точно понял, что это и есть священный Хрустальный Источник!), она в гневе, её глаза мечут молнии. Твой конь шарахается назад. Ты можешь повернуть его и ускакать (п. 49) либо упасть на колени перед Хранительницей и покаяться в своей несообразительности (п. 23).

44. Вдруг фанфары начинают приближаться. Сокол тревожится все сильнее. Кажется, Фараон почувствовал, что часть его души близко. А сокол почувствовал то же самое! И вот на аллее показывается процессия. Сокол взлетает с твоего плеча и мчится навстречу великому царю Гору. Едва кос-



нувшись его головы, он становится бронзовой фигуркой, а глаза Гора вспыхивают.

Он снова вернул себе магическую власть над миром. Птицы взмывают над гнездами, листья прямо на глазах лезут из почек, а фонтаны в парке взлетают на невиданную высоту. Одним движением руки он возвращает тебе молодость.

Жизнь снова становится спокойной. А ты, обласканный и произведенный в приемные дети царя, участвуешь в войне с Нижними Равнинами и проводишь свою жизнь в богатстве и веселье, пока не придет пора снова спуститься в мрачное царство Осириса.

Конец.

45. Ты прибываешь во дворец почти неузнанным: все-таки испытания сказались на твоём лице. Но Митх рада тебе. Она спрашивает тебя обо всем приключившемся, и ты рассказываешь ей все. Ну,

почти все, за исключением цели твоего путешествия. А потом ты едешь на охоту. А завтра — снова на охоту.

Верховный жрец не напоминает тебе ни о чем. И через неделю ты отправляешься с Его Величеством охотиться на львов. Смотри п. 39.

46. Расспросы приводят вот к чему: оказывается, анк хранится в сокровищнице племени до похорон быка. Он будет положен в погребальную ладью и отправится в дар Осирису.

Это интересно! Ведь тебе тоже нужно в загробное царство. И нужен анк. Поэтому, когда бородач внезапно предлагает тебе стать жертвой быку, ты начинаешь размышлять. С одной стороны, неохота умирать. С другой стороны, это лучший вариант. Ты отказываешься от этой чести и сплещишь на похороны Аписа сам (п. 65) или едешь как почетный гость-жертва впереди воинов клана быка Аписа (п. 4).

47. Итак, ты не озаботился местом погребения. Если тебя убьют, то твоё тело, вместо того чтобы оказаться в гробнице, просто сгниет где-нибудь в пустыне. Но это ерунда! Кто ж на тебя, на такого отличного человека, может напасть? Ты покупаешь прекрасного скакуна и скачешь вперед, в Нижние Равнины, за анком —

Жезлом Жизни, который поможет тебе сразить Сета, врага Гора и Осириса (п. 2), или идешь-таки в храм Осириса (п. 27)?

48. Анк вибрирует от напряжения. То, что вы искали, находится здесь... Однако ты не видишь в зале, куда попал, ничего особенного, он напоминает тронный зал во дворце. Так же висят роскошные занавеси, сверкает трон, а у трона стоит клетка с соколом... Сокол! Это же птица Гора! Его часто рисуют с соколиной головой.



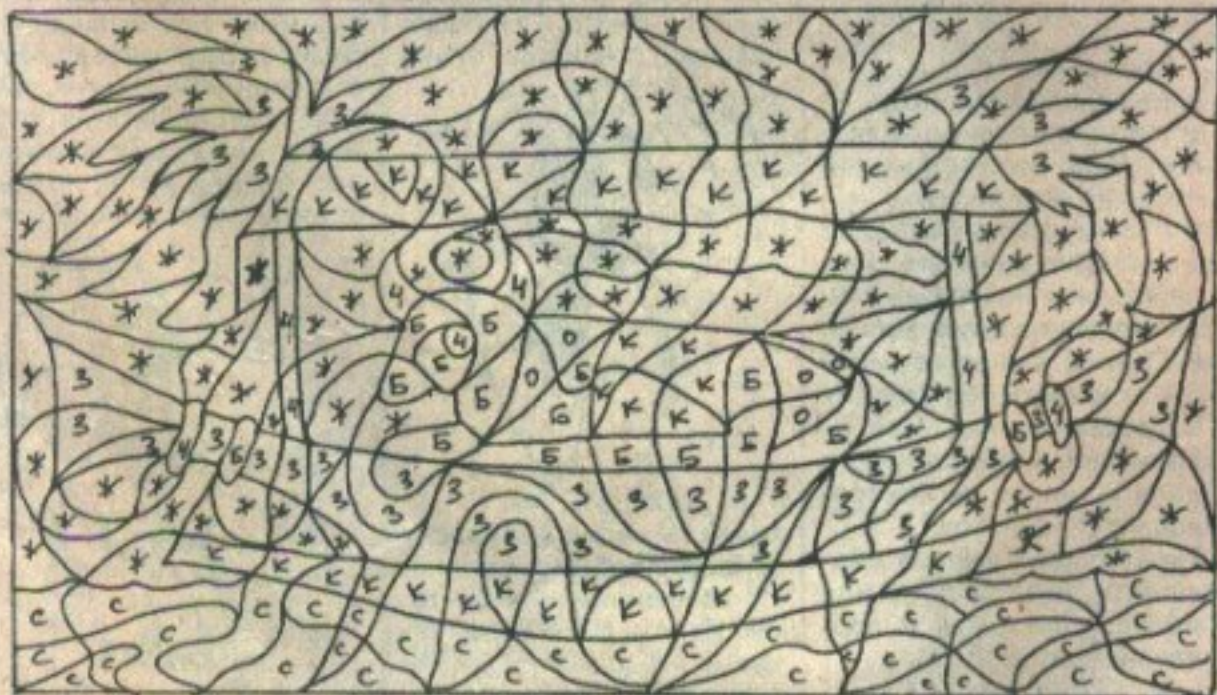
Анк буквально подтаскивает тебя к клетке. Ты пытаешься открыть ее (п. 36) или хватаешь в охапку и пытаешься сбежать (п. 59).

49. Да, неудача. Откуда-то из-за пальм и зарослей выскакивают люди в странных костюмах и, видимо, по знаку Хранительницы начинают лупить



тебя палками, дубинками и прочей дрянью. Ты отвечаешь руганью и лупишь их своим оружием (п. 56) или кричишь: «Мир вам, люди добрые!» (п. 60).

50. Тихо-тихо ты продвигаешься вперед, хоронясь в кустах. Скоро ночь, а завтра утром — торжественные похороны быка, на которых ты наконец-то добудешь анк! Вдруг кусты раздвигают-



Раскрась картинку, и ты увидишь, на чем священный бык отправляется в Загробное царство

ся — и ты видишь стражу. Ночную стражу! Быстро решай, сдаваться (п. 55) или сразиться с ними (п. 66).

51. Советчиков у вас в Городе полно. Тут тебе и ворожеи, и колдуны, и бродячие оракулы. И еще есть храм Исиды — богини тайн и колдовства. Если ты пойдешь на улицу — п. 54, если в храм Исиды — п. 3.

52. Старший из чужеземцев, чернобородый силач, охотно соглашается рассказать тебе все, что ты спросишь, но недвусмысленно поглядывает на твоего коня. Ты отдашь ему животное в обмен на сведения (п. 58) или отправляешься в Нижние Равнины с конем, но без информации (п. 65)?

53. Змея, похоже, привыкла, что от нее удирают со всех ног. А твоего оглушающего удара она не ожидала и распластанной веревкой сползает на каменный пол. Путь свободен. Однако проход снова раздваивается: один ход очень узкий, а другой — широкий. Ты пойдешь туда, где поуже (п. 19), или туда, где коридор поднимается вверх (п. 14)?

54. Уличный прорицатель — низшая каста. Но ты знаешь, что нищий и грязный оборванец скорее является вместилищем божественных откровений, чем завитой и надушенный красавец. Поэтому ты находишь самого невзрачного пророка, который смотрит на тебя пронизательно-



ным взглядом. Внезапно он, даже не дожидаясь вопроса, начинает говорить (п. 17).

55. Они не слушают твоих воплей. Не проходит и нескольких минут, как молчаливые воины доставляют тебя к вождю. Он ласково смотрит на тебя и отдает стражникам приказ. Ты понимаешь, что жить тебе осталось недолго: завтра на священном обряде тебя принесут в жертву Апису, похоронив вместе с ним (п. 26).

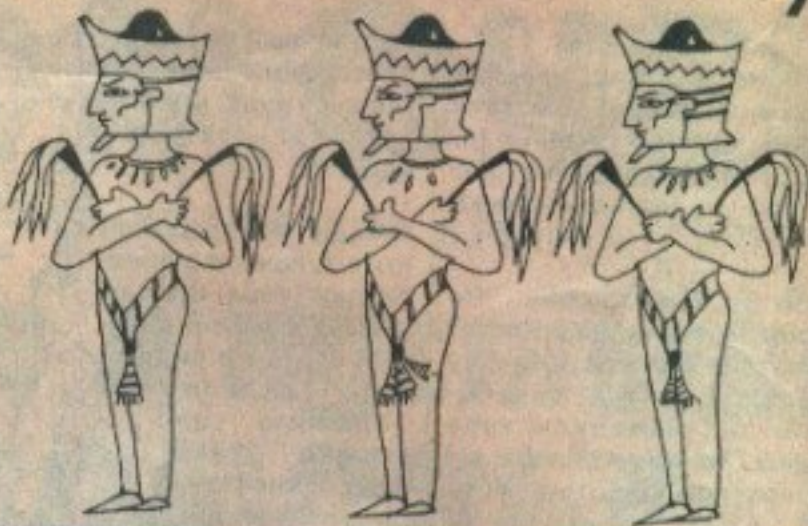
56. Ах какой облом! Твой удар ранит главного из чужеземцев. Он падает на землю с окровавленным лицом. Но победу торжествовать рано. Силы слиш-



ком неравные. Жестокая боль пронзает твою грудь, и ты не успеваешь опомниться, как отправляешься напрямик к Осирису в Загробное царство (п. 68). Жалко, что у тебя нет погребальной лодки и тебе придется просить чужих, чтобы тебя перевезли в подземный мир.

57. Нет, незамеченным выбраться из Города тебе вряд ли удастся. Слишком много народа знает о тебе, парне из Золотой роты личной гвардии Фараона. Тебя встречают друзья, встречает и подружка Митх. Она пронзительно глядит на тебя и вдруг спрашивает: — А куда это ты собрался, дружок? Ответишь ей правду насчет Нижних Равнин (п. 61) или соврешь (п. 5)?

58. Конь переходит в собственность бородача. И теперь ты — его лучший друг! Он радостно поит тебя хмельным соком фиников и рассказывает, что они воины клана Аписа. Клан Аписа, быка, самый



Найди отличия между тремя изображениями бога Осириса

сильный на равнинах. И потому они ничего и никого не боятся. Сейчас они находятся в ежегодном паломничестве к Хрустальному Источнику, а еще им надо привести жертву, которая отправилась бы в Загробное царство со священным быком. Потому что их бык, воплощение Аписа, недавно умер. И теперь его следует с подобающими почестями проводить к Осирису в подземный мир. Но по традиции Аписа должен сопровождать спутник.

Ты прерываешь его и спрашиваешь про анк — Жезл Жизни. Да, охотно отвечает бородач, эта штука находится в их племени. Совсем недавно они отняли ее у клана Анубиса и хранят как зеницу ока. Ты тут же решаешь добыть анк и отправляешься в клан (п. 65) или расспрашиваешь дальше (п. 46)?

59. Из дверей, которые открываются внезапно в глухой стене, к тебе выходит Сет... Это сам Страх. Это сама



Ненависть. Это само Злодейство.

Вокруг сгущается воздух. Вокруг стягивается темнота. И только там, где трепещет крыльями заточенный сокол и где дрожит анк, туда эта тьма не проходит.

Сет протягивает к тебе руки.

Ты пытаешься убежать. Ты можешь еще спастись от неумолимой смерти.

Но можешь и встать перед ним с гордо поднятой головой.

Решай: убегаешь — п. 14, остаешься — п. 20.

60. Ты понимаешь, что это — тот самый священный Хрустальный Источник, которому поклоняются все три клана Нижних Равнин. Из какого клана эти незнакомцы, появившиеся перед тобой, ты не знаешь. Они на сносном языке приглашают тебя к ним. Похоже, что ты им понравился, потому что у тебя есть замечательный конь. Они кормят тебя обедом, поят, устраивают на ночлег и не переставая поглядывают на твоего коня. Утром ты поднимаешься свежий и довольный. Теперь тебе надо узнать, в каком племени хранится анк — Жезл Жизни. Ты пробуешь расспросить чужеземцев (п. 52) или решаешь отправиться в Нижние Равнины и выяснить все там (65)?

61. — Озаботься хотя бы местом погребения, — командует Митх. — У тебя должна быть гробница, чтобы, если тебя убьют, оказаться в ней. Иначе ты рискуешь не вернуться через несколько лет к нам сюда, а навеки остаться в

Загробном царстве. Ты вместе с Митх идешь в храм Осириса заказать себе место погребения (п. 27) или маешь на это рукой и уходишь налегке (п. 47).

62. Да. Ничего себе... Не то странствия, не то путешествие по Загробному царству, не то битва с Сетом так изменили твое лицо. Теперь тебя бы не узнал родной отец! Мор-



щины, седина, провалившиеся щеки... Одежда изорвалась, драгоценности растерялись: не о них ты думал в походе. Единственное золотое кольцо осталось у тебя на пальце. И только тело все так же сильно и готово к подвигам! Ты смело идешь во дворец (п. 18).

63. Ты идешь с писцом во дворец. Тебя трясет от волнения, а сокол на руке спокоен. И вот где-то вдали запели фанфары. Тор-

жественный выход Его Величества начался. Ты двигаешься туда, сокол начинает волноваться, и вдруг (п. 44)...

64. Тут же два камнотеса вежливо предлагают тебе проследовать с ними. Первый камень в пирамиду ты должен заложить сам: только так обеспечивается магический перенос тела (твоего, заметь, тела) в гробницу. Все деньги и бумаги тоже окажутся с тобой. А твоя душа — КА, — побывав в Загробном царстве у Осириса, сможет выйти оттуда и вселиться в это твоё тело, так что ты снова станешь самим собой. Когда первый камень лег в основание пирамиды, ты понимаешь, что все в порядке: теперь твоя смерть совсем не так страшна, она временна. После этого ты можешь отправиться к Визирю Фараона за полномочиями и свитой (п. 41) или покупаешь коня и выезжаешь из города через Южные ворота, прошившись только с подружкой Митх (п. 2).

65. Твой путь долог. Пару раз происходят стычки с какими-то оборванцами, которые именуют себя ливийским племенем, а еще пару раз ты натываешься на странные фигуры вои-

нов, хмуро смотрящих на тебя. Ты знаешь, что эти одиночки — стражи пустыни, или попросту бродяжники, которые защищают ваш мир от Сета, бога пустынь и чужеземных земель. Но вот впереди появляется зелень Нижних Равнин. Встреченный нищий за монетку рассказывает тебе, что в клане Алиса важное событие: воплощение их бога священный бык Алис скончался. И теперь его будут хоронить, причем в дорогу ему отдадут множество драгоценностей, даже анк — Жезл Жизни,

отвоеванный недавно у племени Анубиса-шакала. Ты отважно едешь вперед за анком (п. 11) или тихонько хоронишься в кустах, надеясь выкрасть его на похоронах быка (п. 50)?

66. Ты наносишь удары, и двое солдат мешками валятся на землю. Предводитель тоже хватается за лицо. Однако предательский удар сзади лишает тебя возможности двигаться, и негодяй, зашедший тебе со спины, начинает хладнокровно тебя



связывать. Ты громко кричишь, а из кустов откуда-то возьмись возникают еще трое солдат (п. 55).

67. Выйти из своей гробницы тоже штука замысловатая. Ты должен точно знать ответ на вопрос, который задаст тебе страж гробницы Сфинкс. Но ты-то об этом отлично знаешь, и вот перед тобой — Город Мерт-

вых, целые шеренги гробниц и пирамид. Ты прошел через Загробный мир и снова оказался в Верхнем царстве! Вот это путешествие!

Но пора двигаться. Вход в Лабиринт находится в нескольких милях от Города Мертвых, надо добраться туда поскорее (п. 10). Хотя ты можешь отправиться во дворец, к друзьям и подружке Митх! Передохнуть там и вернуться обратно с новыми силами (п. 45).

68. Все бы ничего! Ведь тебя предупреждали, что тебе надо будет спуститься в Загробное царство. Но сейчас тебе трудно пере-



сечь реку, ведь у тебя нет лодки. И ты долго сидишь на берегу, упрашивая проезжающих взять тебя с собой. Однако все двигаются прочь — их погребальные лодки слишком малы. Внезапно откуда-то из мира живых появляется огромная вызолоченная ладья, на которой покоится душа священного быка, бывшего при жизни воплощением бога Алиса. На этой ладье места много. И ты с удовольствием влезешь на нее, после чего она тихо плывет в царство бога мертвых великого Осириса (12).

69. Итак, несколько ловушек ты проходишь удачно. Отвратительные твари отпрыгивают, увидев анк, а разные препятствия для тебя не проблема. Ты чувствуешь, что конец пути близок. Куда же пойти — вниз (п. 48) или вверх (п. 16)?

70. Действительно, мумия страшна только тем, кто медленно бежит. Анк тащит тебя вперед все быстрее, и ты понимаешь, что цель близка. Но вот еще одна развилка. Куда пойти — вверх (п. 16) или вниз (п. 69)?

«Комочек» придумывали и рисовали Еля Карева и Алена Каханова.



Сосчитай, сколько богов собралось у Врат Загробного царства